Plus petit, plus discret, plus léger, moins encombrant dans le coffre d'une voiture.

M.A.X.™

MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION

joystick

Interplay™

Spécial M.A.X.

15 pages de trucs et d'astuces

Les unités, les bâtiments, comment ne pas vous faire humilier par l'ordinateur.

MAXIMUM STRATEGIC WARFARE

Edito

Ce jeu, sous des apparences anodines de clone de *Command & Conquer* est en fait la relève de Battle Isle, un wargame mythique se jouant au tour par tour. Car *M.A.X.* n'est pas un jeu de stratégie en temps réel à proprement parler. Il ne se positionne pas du tout en concurrent d'*Alerte Rouge* : c'est un wargame, d'une profondeur et d'une complexité rares, fruit d'un boulot titanesque. *M.A.X.* méritait donc qu'on s'attarde sur son cas ; c'est chose faite avec ce livret. Un petit détail, il ne s'agit pas du tout d'un manuel, mais d'une introduction, d'une aide de jeu qui n'a rien d'exhaustive.

Monsieur pomme de terre

"... mais arriva l'heure où les largesses du créateur ne furent plus suffisantes. Les planètes furent surpeuplées et leurs richesses épuisées. Le Maître des Étoiles dut chercher pour nous de nouveaux mondes vierges. Ces mondes, il les trouva, mais d'autres races les convoitaient déjà."

Extrait des Révélations

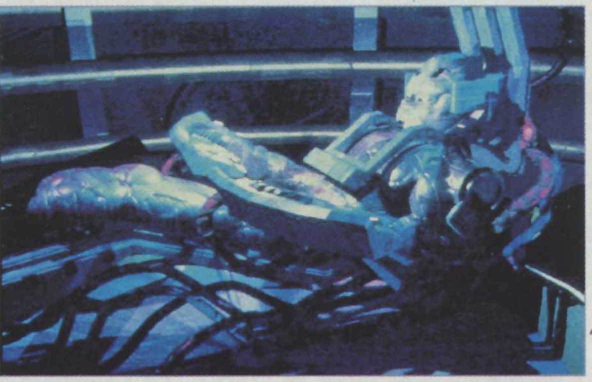
Huit clans s'entre-déchiraient pour le partage de la galaxie. Mais la puissance de leurs armes était telle que leurs guerres n'eurent pour résultat que la désintégration de nombreux mondes paradisiaques et l'annihilation de trois races intelligentes. Ces clans se mirent donc d'accord pour créer un ordre féodal qui édicta un nouveau code de la guerre, le Concord :



- Désormais, il serait interdit d'attaquer un monde qu'un autre clan posséderait déjà.
- Lors d'un conflit pour la domination d'une planète, il serait interdit d'utiliser des armes globales, telles que le nucléaire, les gaz ou les armes biologiques. De même, aucun engin n'aurait le droit de tirer depuis l'espace.
- Enfin, les membres du Concord pourraient faire ce qu'ils désirent à toute race n'appartenant pas au

Historique de M.A.X.

Concord sans que cela ne pose aucun problème éthique.



Les huit Maîtres des étoiles furent pleinement satisfaits de cet accord, et des milliards d'êtres intelligents allaient maintenant pouvoir s'entre-tuer partout dans l'univers avec les armes les plus sophistiquées, et sans aucun risque de faire sauter la galaxie ; la grande conquête de l'espace allait pouvoir commencer. À cet effet furent inventés les M.A.X. commanders : des êtres chirurgicalement modifiés pour résister au voyage ultraluminique, et virtuellement immortels. Mais devenir commander, c'est aussi accepter de devenir un cerveau qui flotte dans une cuve, relié à un ordinateur. C'est ainsi qu'aujourd'hui est fécondé l'espace. De gigantesques vaisseaux-mère appartenant aux différents clans du Concord le sillonnent et dès qu'ils croisent une planète intéressante, une navette y est larguée avec à son bord le strict minimum : un M.A.X. commander, un véhicule de construction et une poignée d'unités militaires. Le vaisseau-mère continue sa route abandonnant derrière lui cet embryon de civilisation.

Maintenant le commander c'est vous, et vous n'êtes pas seul sur cette planète ; déjà d'autres œuvrent contre vous pour sa domination. Alors au boulot.

Votre armée, de

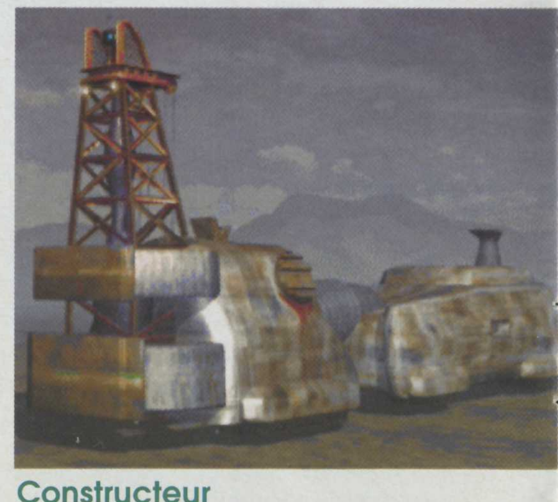
Impressionnant, le nombre d'unités disponibles dans ce jeu. Et pour cause, *M.A.X.* est un wargame dont le champ de bataille se situe aussi bien dans les airs, sur terre, que sur et sous la mer. Chaque unité a ses avantages et ses inconvénients mais il ne sera jamais nécessaire de toutes les utiliser ; à vous de choisir dans ce très large éventail les outils de votre victoire, en fonction de vos goûts, de la situation et en toute connaissance de cause.



Infiltrateur
Unité d'infanterie très particulière capable de neutraliser temporairement et parfois même capturer bâtiments et véhicules ennemis. Les infiltrateurs sont invisibles sauf pour l'infanterie adverse ou lorsqu'ils ratent une tentative de piratage.



Infanterie
L'unité la plus faible, sauf qu'elle détecte les infiltrateurs.





Réparateur
Comme son nom l'indique : répare unités et bâtiments.

Constructeur
Véhicule capable de construire de gros bâtiments tels que les usines ou les mines. Les constructeurs sont amphibies.

chair et de métal



Ingénieur
Véhicule amphibie capable de construire de petits bâtiments tels que les tourelles ou entrepôts.





Bulldozer
Déblaie les débris d'unités et bâtiments détruits et les recycle en matériaux de construction.



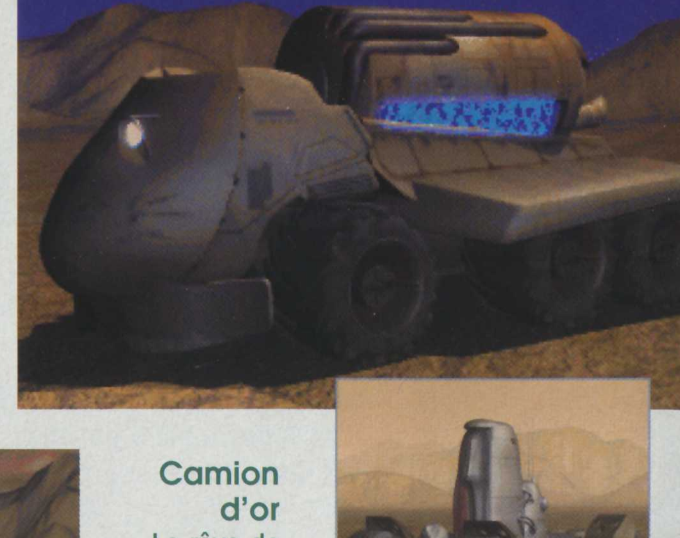
Scout
Rapide, amphibie et aux scanners puissants, mais à l'armure et puissance de feu dérisoires.



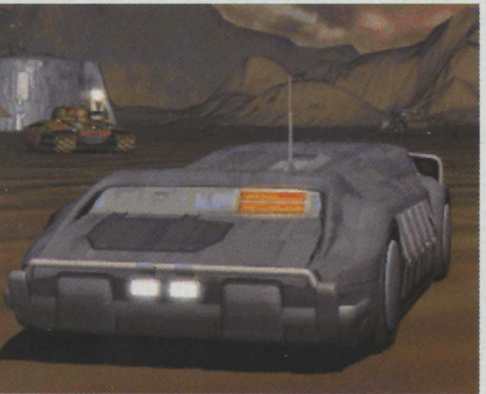
Prospecteur
Cherche, sur terre comme sur mer, la présence de filons dans le sous-sol.



Camion de ravitaillement
Ravitaille en munitions et en matières premières.



Camion de fuel
Seul véhicule capable de transporter du fuel... Très utile pour construire une nouvelle base.



Camion d'or
Le rêve de tout cambrioleur.

Transport de troupes
Unité incontournable lors d'un débarquement car elle est amphibie et invisible tant qu'elle est dans l'eau. Idéale pour truffer la base adverse d'infiltrateurs.



Scanner
Radar mobile, plus lent, mais moins onéreux que les scouts.

Poseur de mines
Peut également désamorcer et recycler les mines adverses. Une défense peu coûteuse qui peut être très efficace. Vos troupes passent sur les mines "amies" sans les déclencher.



D.C.A mobile
Ne peut tirer s'il s'est déplacé le même tour.



Champ de mines
Invisible à l'ennemi excepté pour les infiltrateurs, les prospecteurs et les poseurs de mines. Détruit aussi les sous-marins.



Lance-roquettes
Une des rares armes à aire d'effet (touche la cible et les huit cases qui l'entourent). Uniquement sol/sol.



Tank
Idéal en première ligne pour défendre les engins à longue portée.



Canon d'assaut
Une arme rapide, puissante, longue portée, mais au scanner et à l'armure faiblards.



Lance-missiles
Version améliorée, mais plus onéreuse du lance-roquettes. Pas d'aire d'effet.



Chasseur
Uniquement antiaérien. Indispensable pour lancer ou contenir un assaut aérien.



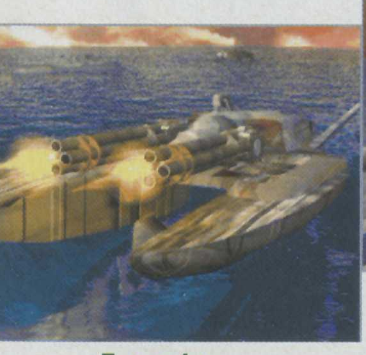
Bombardier
Rapide et dévastateur, mais incapable de se défendre contre un chasseur. D'où la nécessité d'une escadrille pour le seconder.



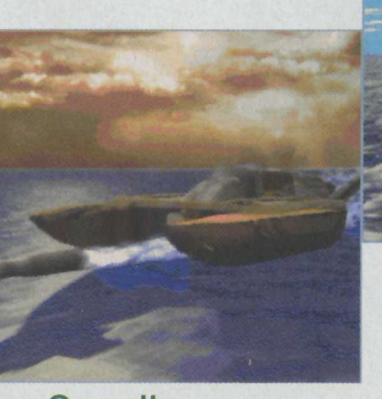
AWAC
Le radar par excellence. Parfaitement sans défense en non armé.



Transport aérien
Pour un débarquement éclair... mais attention à la D.C.A. et aux chasseurs.



Escorte
Bateau rapide antiaérien.



Corvette
Attaque toute unité maritime. La seule véritable parade contre les sous-marins.



Destroyer
Puissamment armé et blindé, capable de tirer à longue portée. Radar très faible. Parfait pour couvrir un débarquement ou défendre ses côtes.



Croiseur lance-missiles
Version maritime du lance-missiles.

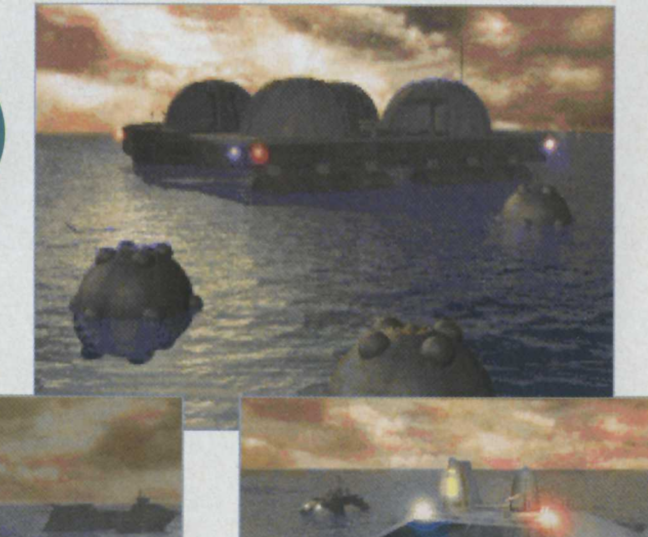


Poseur de mines flottantes
Version maritime du poseur de mines.



Vaisseau cargo
Approvisionne en matériaux et munitions.

Tips
Les tourelles connectées au reste de la base sont automatiquement réparées et ravitaillées en munitions.



Mine flottante
Devinez.

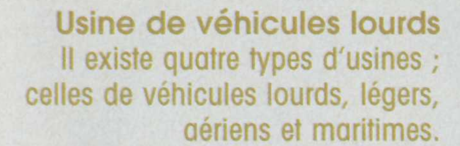
Sous-marin
Encore une arme perfide : seuls les sous-marins, bombardiers et corvettes peuvent voir ou attaquer un sous-marin.

Transport maritime
Plus rapide, moins onéreux, mais terriblement moins discret que les véhicules de transport. Un des rares mauvais investissements à mon avis.

Vos p'tites mai

Des bâtiments, là encore, il y en a une flopée. Vingt-trois au total. Voici donc les plus importants et les plus représentatifs.





Usine de véhicules lourds
Il existe quatre types d'usines ; celles de véhicules lourds, légers, aériens et maritimes.

Générateur



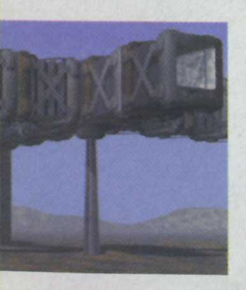
Pas de surprise : transforme le fuel en électricité qui alimente les autres bâtiments.

Station minière
Ces stations extraient en même temps trois types de ressources : du fuel, des matériaux de construction et de l'or.





Entrepôts
Un bâtiment très important pour optimiser ses ressources car les capacités de stockage des stations minières sont limitées. Il en existe de trois types : un par type de ressource. Les ressources en surplus sont perdues.



Connecteur
Relie les bâtiments non mitoyens pour les alimenter en électricité, munitions et matériaux. Est souvent la cible de votre adversaire.

sons dans la prairie



Radar
Rarement un bon investissement comparativement à ses versions mobiles.

Ecosphère
Souvent une condition décisive de victoire : génère un environnement terrestre artificiel qui rend possible la fabrication de colons



Baraquements
Entraînent les colons et les transforment en infiltrateurs ou fantassins.

Piste d'atterrissage
Seul endroit où un aéronef peut être ravitaillé et réparé.







Centre de recherches
Conduit des recherches qui visent à améliorer les capacités de vos troupes. Nécessite des colons.



Artillerie
Il existe quatre types de tourelles : basique, D.C.A., artillerie et lance-missiles. La lance-missiles est la plus puissante, celle qui a la plus longue portée, mais aussi la moins résistante et la plus chère. Tout l'art consiste à combiner ces quatre types pour protéger votre base.

Comment ga l' contre

D'abord, gagner à *M.A.X.* ne dépend pas des réflexes ou du hasard. *M.A.X.* est un pur jeu de réflexion. La supériorité numérique n'est jamais suffisante pour gagner ; oubliez donc tout ce que vous avez appris dans *Command & Conquer* ou *Warcraft*.



Mes journées passées en compagnie de M.A.X. m'auront surtout appris l'humilité. Voici tout de même quelques points importants à retenir.

Il faudra toujours surveiller de très près la portée des armes de votre ennemi et pour cela, jouer en affichant la grille, compter les cases à l'aide de l'indicateur de coordonnées en bas de l'écran. Cette portée peut évoluer si l'adversaire achète des upgrades, il faudra également surveiller cela. Les attaques frontales se soldent souvent par un échec. Ruser est plus rentable, par exemple en créant des diversions ou en synchronisant une attaque par deux points distincts. Les infiltrateurs sont des unités précieuses ; une des tactiques les plus rapides pour atteindre la victoire est de pourrir la base ennemie d'infiltrateurs ; ils neutraliseront simultanément toutes les D.C.A. et permettront qu'un raid de bombardier rase les points vitaux (c'est cette tactique que je détaille dans

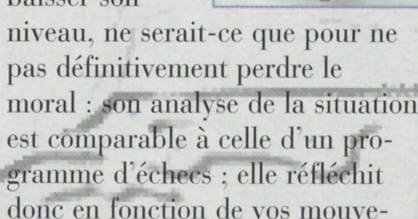
gner ordinateur ?

les pages suivantes). Une horde de scouts, à condition qu'ils soient solidement upgradés, peut aussi s'avérer une tactique de victoire éclair, mais un peu audacieuse et risquée.

Pour gagner dans des archipels, il vous faudra comprendre l'art du débarquement en plusieurs vagues. Mais là, une encyclopédie n'y suffirait pas. Il vous faudra aussi construire des bases sur une surface minimale donc plus facile à défendre ; aménagez des axes routiers qui la traversent pour y faire circuler librement et rapidement les nombreux véhicules.



Enfin, il vous faudra admettre l'indéniable supériorité de cette fichue I.A., faire fi de votre orgueil et vous décider à baisser son niveau, ne serait-ce que pour ne pas définitivement perdre le moral : son analyse de la situation est comparable à celle d'un programme d'échecs ; elle réfléchit donc en fonction de vos mouvements. Mais attention, il y a aussi une part d'aléatoire dans sa réflexion et elle ne réagira donc jamais deux fois de la même manière. Bon courage.





À l'assaut de l'



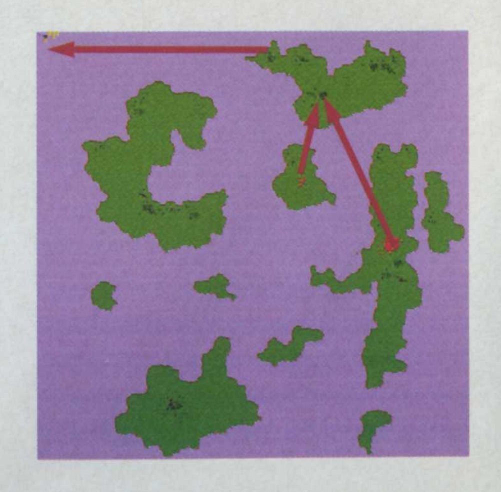
1 Faites entrer tous les infiltrateurs dans le transport amphibie, puis faites-le lui-même s'embarquer dans l'avion-cargo. Durant ce même premier tour, emmenez vos sous-marins aux coordonnées 001/040



▲ **2** Faites un groupe de toutes vos unités aériennes, y compris vos deux chasseurs qui se trouvent sur l'île centrale et emmenez-les dans le coin supérieur gauche de la carte en suivant le chemin indiqué ci-dessous ; vous éviterez ainsi toute mauvaise rencontre.▼



3 Débarquez le transport de troupes près des côtes ennemies.



Ile du Soleil !

Voici comment arriver à bout de la première mission de la campagne : détruire avant trente tours les deux écosphères de l'ennemi et prendre possession de son laboratoire de recherches.





4 Débarquez ensuite vos six infiltrateurs, puis positionnez-les chacun à côté d'une des D.C.A. de l'adversaire qui défendent ses deux écosphères.



5 En même temps que vous déplacez vos infiltrateurs, amenez votre armada aérienne aux coordonnées 001/040 en plaçant vos transports et l'AWAC en première ligne : ils essuieront donc en premier les attaques des chasseurs ennemis.

6 Sauvez votre partie ! Neutralisez toutes les D.C.A. avec vos infiltrateurs. Attaquez les Escortes avec vos sous-marins. Envoyez d'abord vos troupes aériennes inutiles au casse-pipe. Les chasseurs ennemis dépensent leurs munitions dessus. Puis attaquez une des écosphères avec les deux bombardiers. Renouvelez l'opération le tour suivant pour détruire la seconde écosphère.



Un petit bout de campagne...

Voici les grandes lignes pour réussir les quatre missions suivantes de la campagne.

Mission 2 :

L'astuce est de transporter par les airs vos tanks du Nord vers le Sud où l'action a lieu. Construisez un second transport aérien pour accélérer le mouvement. Réparez vos unités détruites dès quelles ont des dégâts et n'hésitez pas à rapatrier par les airs les tanks sévèrement touchés pour les réparer à l'arrière.



Mission 3 :

Vous aurez besoin d'infiltrateurs, de transports aériens et de canons d'assaut. Surtout ne capturez pas les camions ennemis tant que les lance-missiles ne sont pas tous détruits ; neutralisez-les tous, puis attaquez-les avec des canons fraîchement débarqués par les airs. Si l'ennemi a positionné des D.C.A., annihilez-les également.

Tips
Les lance-roquettes sont idéaux pour nettoyer un champ de mines car ils font des dégâts sur neuf cases à la fois.

Mission 4 :

Il vous faudra construire rapidement une force d'invasion combinant air, mer et terre. Les réserves en matériaux sont importantes alors n'hésitez pas à accélérer vos constructions en vitesse x2 ou x3, même si cela coûte beaucoup plus de matière première.

Grand merci à Ali Atabek, à Anne Karine Denoble et à la machine à café.